

MICROPROSE SOCCER ATARI ST/AMIGA TECHNISCHE ANLEITUNG KONVERTIERUNG VON ELECTRONIC PENCIL CO:

LADE ANWEISUNGEN

ATARI ST. Legen Sie Diskette 1 in ein Laufwerk und schalten Sie den Computer ein. Innerhalb kürzester Zeit wird das Titelbild von Soccer auf dem Bildschirm erscheinen; Sie haben dann die Möglichkeit, Hallenfußball oder Fußball im Freien zu wählen.

AMIGA. Auf "workbench"-Anweisung legen Sie die Diskette ein. Das Spiel wird nun geladen – gleichzeitig erscheint das Titelbild von Soccer auf dem Bildschirm. Danach haben Sie die Möglichkeit, Hallenfußball oder Fußball im Freien zu wählen.

ERFORDERLICHES ZUBEHÖR: JOYSTICK

ZUSÄTZLICHE KEY-FUNKTIONEN: P: Spiel unterbrechen
Q: Spiel beenden
Mit "Q" können Sie auch das
"Demo" – Spiel verlassen.

Bitte nehmen Sie zur Kenntnis, daß in der Anleitung zusätzliche Key-Funktionen aufgeführt sind diese betreffen aber nur den C64 und sollten ignoriert werden. Wenn Sie MicroProse Soccer speichern wollen, benötigen Sie eine leere Diskette. Das Spiel wird gespeichert, ohne daß Sie vorher einen File-Namen eingeben müssen. Das Gleiche gilt für den Ladevorgang.